

## RESUMEN

La presente tesis pone el foco en lo sonoro en un momento de cambios disruptivos operados por las tecnologías y su impacto en los globalizados sistemas sociales, culturales, políticos y científicos. La conceptualizada Industria 4.0 acelera a gran velocidad el proceso de digitalización y automatización de todas las esferas, activando nuevas relaciones humano-máquina, máquina-máquina; las ciudades modelos generalizados de vida, concentran gran parte de la actividad social y el volcado de los procesos tecnológicos, la hibridación físico-digital potenciada por la ubicuidad. Ya no se trata de la portabilidad del sonido ni de su reproducción, el cambio se produce por la colonización de nuestro tiempo y espacio, la conectividad infinita que media en todas nuestras transacciones, acontecimientos y la percepción de los lugares; las acciones de corporeización con dispositivos que se vuelven *cuasitransparentes* (Ihde, 2015), la conversión en *cíborg* al añadir nuestro cuerpo temporalmente para adaptarnos a un nuevo entorno (Case, 2018); el síndrome de *atención parcial continuada* (Stone, 2014) que nos mantiene en un estado de alerta, o el tiempo que, según Foucault, está gestionado como artefacto de la cultura y el resultado de las relaciones de poder.

Desde el prisma del arte y su vertiente práctica, el estudio ofrece una lectura de la ciudad y los medios digitales a través de sus sonidos, un acercamiento que busca descifrar el carácter de un territorio, encontrar rastros de singularidad o de homogeneidad, la sintonía con los ambientes, y también el pensamiento de lo disruptivo. La investigación se expresa a través de propuestas sonoras y visuales, cartografías simbólicas y perceptivas, conjugadas con metodologías mestizas de estudio teórico-práctico interdisciplinario, en un proceso abierto y fluido de experimentación que se funda en la re-utilización o instanciación de medios, materiales y conceptos de manera que puedan arrojar ideas, lecturas no previstas o activar el pensamiento crítico y estético.

## ABSTRACT

This thesis focuses on sound in times of disruptive changes operated by technologies and their impact on globalised social, cultural, political and scientific systems. The conceptualised *Industry 4.0* accelerates the process of digitisation and automation at great speed and on all spheres, activating new human-machine, machine-machine relationships; cities, the generalised models of life, gather a large part of social activity and the dumping of technological processes, the physical-digital hybridisation promoted by ubiquity. It is no longer about the portability of sound or its reproduction, the change is takes place by the colonisation of our time and space, the infinite connectivity that mediates all our transactions, events and the perception of places; embodiment actions with devices that become *quasi-transparent* (Ihde, 2015), the transformation into *cyborgs* by temporarily adding our bodies to adapt to a new environment (Case, 2018); the syndrome of *continued partial attention* (Stone, 2014) that keeps us in a state of alert, or the time that, according to Foucault, is managed as a device for culture and the result of power relations.

From the eyes of art and its practical side, the study offers a reading of the city and the digital media through its sounds, an approach that seeks to decipher the nature of a territory, find traces of singularity or homogeneity, the harmony with the environments, and also the thought of the disruptive. Th research is expressed through sound and visual proposals, symbolic and perceptual cartographies, blended with hybrid methodologies of interdisciplinary theoretical-practical study, in an open and fluid experimentation process that is based on the re-use or instantiation of media, materials and concepts so that they can shed ideas, unforeseen readings or activate critical and aesthetic thinking.

## RESUM

Aquesta tesi posa el focus en allò sonor en un moment de canvis disruptius operats per les tecnologies i el seu impacte en els globalitzats sistemes socials, culturals, polítics i científics. La conceptualitzada *Indústria 4.0* accelera a gran velocitat el procés de digitalització i automatització de totes les esferes, i activa noves relacions humà-màquina, màquina-màquina. Les ciutats, models generalitzats de vida, concentren una gran part de l'activitat social i l'abocament de dades dels processos tecnològics, la hibridació físicodigital potenciada per la ubiqüitat. No es tracta ja de la portabilitat del so ni de la seua reproducció, el canvi es produeix per la colonització del nostre temps i espai, la connectivitat infinita que media en totes les nostres transaccions, esdeveniments i la percepció dels llocs; les accions de corporeïtzació amb dispositius que es tornen *quasitransparents* (Ihde, 2015), la conversió en cibernorg en afegir el nostre cos temporalment per a adaptar-nos a un nou entorn (Case, 2018), la síndrome *d'atenció parcial continuada* (Stone, 2014), que ens manté en un estat d'alerta, o el temps que, segons Foucault, és gestionat com a artefacte de la cultura i el resultat de les relacions de poder.

Des del prisma de l'art i el seu vessant pràctic, l'estudi ofereix una lectura de la ciutat i els mitjans digitals a través dels seus sons, un acostament que busca desxifrar el caràcter d'un territori, trobar rastres de singularitat o d'homogeneïtat, la sintonia amb els ambients, i també el pensament del disruptiu. La investigació s'expressa a través de propostes sonores i visuals, cartografies simbòliques i perceptives, conjugades amb metodologies mestisses d'estudi teòric i pràctic interdisciplinari, en un procés obert i fluid d'experimentació que es funda en la reutilització o instanciament de mitjans, materials i conceptes de manera que puguen llançar idees, lectures no previstes o activar el pensament crític i estètic.